

The background is a grid of decorative tiles in various shades of blue and white. The tiles feature different patterns: some have geometric star or floral motifs, while others have intricate scrollwork or floral designs. A large, ornate banner with a blue and white border is centered over the grid. Inside the banner, the word "AZUL" is written in a bold, black, serif font with a white outline and a drop shadow effect.

AZUL

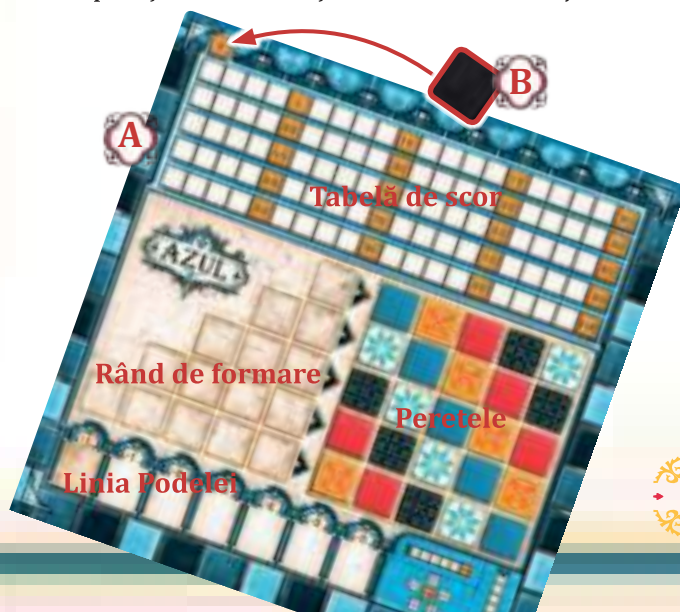
REGULAMENT



Introduse de mauri, "azulejos" (plăcile ceramice originale albe și albastre) au fost adoptate cu entuziasm de portughezi, după ce regele Manuel I a vizitat palatul Alhambra aflat în sudul Spaniei, declarându-se fermecat de frumusețea decorațiunilor maure. Regele, marcat de superbe interioare ale Alhambrei, a comandat imediat ca palatul său din Portugalia să fie decorat cu plăci de același fel. Azul, vă transformă într-un designer de interior, pentru a înfrumuseța pereții palatului regal Evora.

PREGĂTIREA JOCULUI

1. Fiecare jucător ia o planșă (A). Folosiți planșa pe partea cu peretele colorat (vedeți **Varianta alternativă** de joc pentru folosirea celeilalte fețe a planșei). Toți jucătorii trebuie să utilizeze aceeași față.
 2. Luați câte un cub de marcare a scorului (B) și plasați-l pe poziția zero a tablei de scor.
 3. Plasați fabricile (C) în cerc, în centrul spațiului de joc:
pentru jocul în 2 persoane, 5 fabrici,
pentru jocul în 3 persoane, 7 fabrici,
pentru jocul în 4 persoane, 9 fabrici,
 4. Umpleți săculețul (D) cu cele 100 de piese (20 din fiecare culoare (E)).
 5. Cine a vizitat cel mai recent Portugalia ia piesa de marcaj pentru primul jucător (F) iar apoi umple toate fabricile cu câte 4 piese, extrase în mod aleator din săculeț.
- Plasați în cutie planșele, fabricile și cuburile de marcaj nefolosite.



Centrul de
joc al mesei

OBIECTIVUL JOCULUI

Cel care a acumulat cele mai multe puncte la sfârșitul jocului, va fi câștigătorul. Jocul se termină după runda în care, cel puțin un jucător a completat o linie orizontală a peretelui său, cu 5 piese consecutive.



DESFĂȘURAREA JOCULUI

Jocul se desfășoară de-a lungul mai multor runde, fiecare dintre acestea fiind compusă din trei faze:

- A. Oferta fabricilor
- B. Decorarea pereților
- C. Pregătirea rundei următoare

A. Oferta fabricilor

Cel care este primul, pune piesa de marcaj pentru primul jucător în centrul spațiului de joc iar apoi începe. Jocul continuă în sensul acelor de ceas.

Fiecare, pe tura sa, va alege piesele în unul din modurile următoare:

FIE

a) ia **toate piesele de aceeași culoare** de pe una din fabrici iar restul pieselor le mută în centrul spațiului de joc,

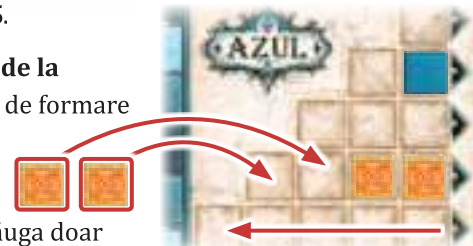
SAU

b) ia **toate piesele de aceeași culoare** din centrul spațiului de joc. Cel care alege primul să ia piese din centru, ia de asemenea și piesa de marcaj pentru primul jucător și o plasează pe primul spațiu liber al liniei podelei, de la stânga la dreapta.

Apoi, plasați piesele pe care le-ați luat pe **unul** dintre cele 5 rânduri de formare de pe planșa proprie (primul rând de formare are 1 spațiu pentru acomodarea unei singure piese, al cincilea rând are 5).

Plasați piesele, una câte una, **de la dreapta la stânga** pe rândul de formare ales.

Dacă rândul de formare conține deja piese, puteți adăuga doar **aceeași** culoare, pe acesta.



Plasați piesele de la dreapta la stânga.

Rândul de formare este considerat complet dacă toate spațiile sale sunt ocupate. Dacă ați luat mai multe piese decât numărul liber de spații din rândul de formare ales, trebuie să plasați piesele în plus pe linia podelei (vezi **Linia podelei**).

În această fază scopul vostru este să completați cât mai multe rânduri de formare, deoarece pe parcursul fazei următoare, de decorare a peretelui, veți putea muta piese doar de la rândurile de formare complete, pe rândul corespunzător al peretelui propriu, pentru a putea marca puncte.

EXEMPLU PENTRU PRIMELE TURE

1. Când este rândul său, Petru alege 2 piese negre de la o fabrică și le plasează pe restul în spațiul central de joc.
2. Marian alege o piesă galbenă de la o altă fabrică și plasează cele 3 piese roșii rămase, în spațiul central de joc.



3. Apoi Andreea alege aceste 3 piese roșii din spațiul central de joc. Deoarece ea este prima care a luat piese din centru, va lua și piesa de marcaj pentru primul jucător și o va plasa pe primul spațiu liber din stânga al liniei podelei.

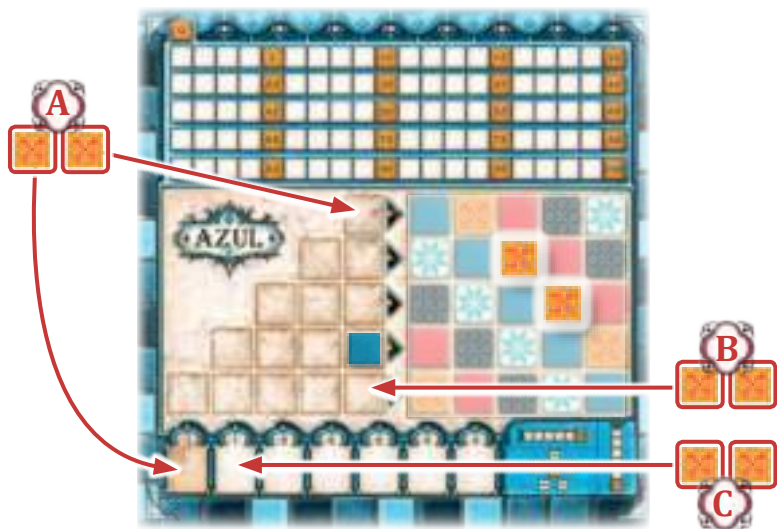
În toate turele următoare trebuie să respectați următoarea regulă: **Nu aveți voie** să plasați piese de o anumită culoare, pe o linie de formare al cărui rând corespunzător de pe perete conține o piesă de această culoare.

Linia podelei

Toate piesele pe care le-ați ales și pe care nu puteți sau nu vreți să le plasați conform regulilor, va trebui să le plasați pe **linia podelei**, ocupând spațiile **de la stânga la dreapta**. Aceste piese se consideră că au căzut pe podea și vă scad puncte în faza de decorare a peretelui. *Dacă toate spațiile liniei podelei sunt ocupate, puneți restul pieselor căzute, în cutie și păstrați-le acolo momentan.*

Această fază se încheie atunci când în nicio fabrică și nici în spațiul central de joc nu mai există piese.

Apoi, continuați cu faza de decorare a pereților.



Andreea alege 2 piese galbene de la o fabrică. Ea nu are voie să le plaseze pe cel de-al doilea sau al treilea rând, deoarece liniile corespunzătoare ale peretelui său conțin câte o piesă galbenă.

Ea nu o poate plasa nici în cel de-al patrulea rând de formare, deoarece are deja 1 piesă albastră și nu poate adăuga piese de culori diferite pe același rând.

Cu toate acestea, ea poate plasa una din aceste piese pe primul rând de formare iar pe cea care a mai rămas, pe linia podelei (A).

Sau poate plasa ambele piese pe rândul de formare (B).

Ea chiar poate alege să plaseze ambele piese pe linia podelei (C).

B. Decorarea pereților

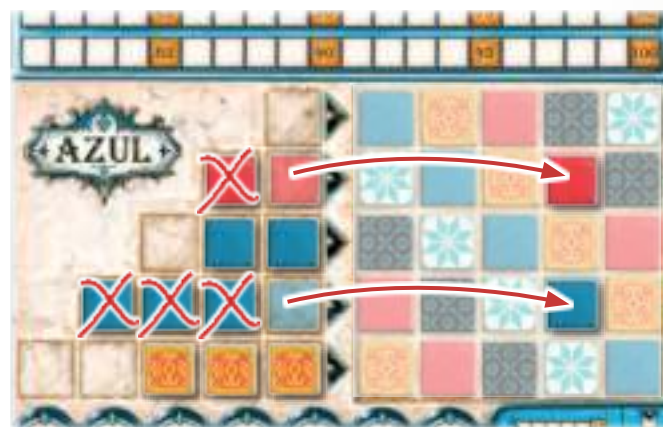
Această fază poate fi jucată de toți jucătorii simultan, aceștia mutându-și piesele din rândurile de formare complete, pe peretele propriu.

A) Analizați rândurile de formare **de sus în jos**. Mutați piesa de pe **primul spațiu din dreapta**, al fiecărui rând **complet**, pe spațiul de aceeași culoare al liniei corespunzătoare de pe peretele propriu. De fiecare dată când mutați o piesă, marcați scorul (vezi **Marcarea scorului**).



B) Apoi, eliminați toate piesele de pe orice rând de formare care nu are o piesă pe primul **spațiu din dreapta**. Puneți-le în cutie momentan.

După această operație, piesele care încă se află pe **rândurile de formare**, rămân pe planșă pentru runda următoare.



A) Cel de-al doilea rând de formare al lui Petru este complet, cu 2 piese roșii. Așa că acesta mută prima piesă din dreapta de pe acest rând de formare, pe spațiul roșu de pe perete (și marchează imediat 1 punct; vezi Marcarea scorului).

Deoarece al treilea rând de formare nu este complet, trece peste el.

Din cel de-al patrulea rând, care este complet, el mută prima piesă albastră din dreapta, pe spațiul albastru de pe perete (și marchează imediat 1 punct).

El ignoră cel de-al cincilea rând deoarece nu este complet.

B) Apoi, elimină piesele rămase din rândurile de formare doi și patru și le pune în cutie. Piesele din rândurile de formare trei și cinci, rămân pe planșă.

Marcarea scorului

Fiecare piesă pe care o mutați pe peretele propriu va fi plasată întotdeauna pe spațiul corespunzător culorii acesteia și se punctează după cum urmează:

Dacă **nu** există piese adiacente (pe direcție orizontală sau verticală) cu noua piesă plasată, câștigați 1 punct pe tabela de scor.



*Plasarea
piesei roșii
vă aduce
1 punct*

Dacă există piese adiacente, procedați astfel:

Mai întâi verificați dacă există 1 sau mai multe piese conectate pe **orizontală** cu noua piesă plasată. În caz afirmativ, luați în calcul toate aceste piese conectate (**inclusiv pe cea nou plasată**) și marcați numărul respectiv de puncte.

În acest exemplu, plasarea piesei galbene vă oferă 3 puncte pentru cele 3 piese conectate orizontal (inclusiv piesa nou plasată).

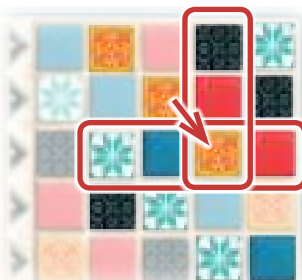


Apoi verificați dacă există 1 sau mai multe piese conectate **vertical** cu piesa nou plasată. În caz afirmativ, luați în calcul toate aceste piese conectate (**inclusiv pe cea nou plasată**) și marcați numărul respectiv de puncte.

În acest exemplu, prin plasarea piesei albastre veți câștiga 3 puncte pentru piesele conectate vertical.



În acest exemplu, prin plasarea piesei galbene veți câștiga nu doar 4 puncte pentru piesele conectate orizontal ci și 3 puncte pentru cele conectate vertical.



În sfârșit, la finalul fazei de decorare a pereților, verificați dacă aveți piese pe **linia podelei**. Pentru fiecare piesă de pe linia podelei veți pierde numărul de puncte indicat imediat deasupra acestora. Mutați cubul propriu de marcarea a scorului potrivit punctajului obținut (cu toate acestea, nu puteți scădea sub zero puncte).



Apoi, luați toate piesele aflate pe linia podelei și puneți-le în cutie. **Observație:** Dacă piesa de marcaj pentru primul jucător se afla pe linia podelei voastre, aceasta se contorizează ca o piesă normală. Aceasta va fi plasată după contorizare, în fața dumneavoastră.



Petru pierde un total de 8 puncte deoarece are 4 piese plus piesa de marcaj pentru primul jucător pe linia podelei sale

C. Pregătirea rundei următoare

Dacă niciun jucător nu a completat pe peretele său o linie orizontală de 5 piese consecutive (vezi **Sfârșitul jocului**), pregătiți runda următoare. Cel care deține piesa de marcaj pentru primul jucător, reumple toate fabricile cu câte 4 piese extrase aleator din săculeț, la fel ca în faza de pregătire a jocului. Dacă săculețul s-a golit, puneți în el toate piesele adunate în cutie și apoi continuați să umpleți fabricile. Apoi, începeți o nouă rundă.

În cazul rar în care săculețul se golește din nou iar în cutie nu mai sunt piese, începeți o nouă rundă chiar dacă nu toate fabricile sunt pline cu piese.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se termină imediat **după** faza de decorare a pereților, în care cel puțin un jucător a completat pe peretele său, cel puțin o linie **orizontală** cu 5 piese consecutive.

Odată ce jocul s-a terminat, puteți marca puncte adiționale dacă ați atins următoarele obiective

- Câștigați 2 puncte pentru fiecare linie orizontală completă, de 5 piese consecutive, de pe peretele propriu.
- Câștigați 7 puncte pentru fiecare linie verticală completă, de 5 piese consecutive, de pe peretele propriu.
- Câștigați 10 puncte pentru fiecare culoare din care ați plasat toate cele 5 piese pe peretele propriu.



Jucătorul care a acumulat cele mai multe puncte pe tabela de scor, va câștiga jocul. În caz de egalitate, cel

care are mai multe linii orizontale complete, va fi desemnat câștigător.

Dacă egalitatea persistă, atunci ambii jucători vor fi considerați câștigători.



Variantă alternativă de joc

Pentru un joc diferit, folosiți partea planșelor cu peretele gri. Regulile sunt aceleași, cu excepția faptului că atunci când mutați o piesă din rândul de formare și o plasați pe perete, o puteți pune pe orice spațiu al liniei corespunzătoare. Cu toate acestea, pe măsură ce jocul progresează, nicio culoare nu poate apărea mai mult de o singură dată, în niciuna din cele 5 linii **verticale** ale peretelui propriu. Rețineți că nici în liniile orizontale nu poate apărea o culoare decât o singură dată.



Caz special: : În faza de decorare, se poate întâmpla să nu puteți muta pe perete piesa de pe prima poziție din dreapta a unui anumit rând de formare, deoarece nu mai există un spațiu corespunzător valid. În acest caz, trebuie să plasați imediat toate piesele acelui rând de formare, pe linia podelei proprii (vezi **Linia podelei**).



Designul jocului: Michael Kiesling

Producător: Sophie Gravel

Dezvoltatori: Viktor Kobilke & Philippe Schmit

Departament artistic: Philippe Guérin

Ilustrații: Chris Quilliams

Design Grafic: Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly

Comunicații: Mike Young

Afaceri externe: Andrea Ahlers & Katja Wienicke

Editori: Sophie Gravel, Viktor Kobilke

Marketing: Martin Bouchard

Dezvoltat de:



© 2018 Plan B Games Inc.

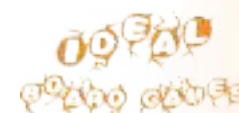
Nici o parte din acest produs nu poate fi reprodus fără permisiuni specifice.

19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC. J0P 1P0, Canada.

info@nextmovegames.com
www.nextmovegames.com

Păstrați aceste informații pentru referință.

Made in China.



IDEAL BOARD GAMES SRL

Str. Balotești, nr. 10, Bascov, jud. Argeș,
Tel/Fax: +40 348 445 942
office@idealboardgames.ro